SERVICE PUBLIC FEDERAL INTERIEUR

Direction générale Institutions
et Population
Direction de la Population
et des Elections

ELECTIONS DE LA CHAMBRE

ET DU SENAT

DU 10 JUIN 2007

Instructions techniques destinées
aux présidents
des bureaux de vote automatisé.

VERSION – 1 AVRIL 2007.

TABLE DES MATIÈRES

I. INTRODUCTION. 3

1.1 LES TYPES D'ÉLECTION. 4
1.2 LE VOTE AUTOMATISÉ. 4

II. DESCRIPTION TECHNIQUE DES MACHINES ET DE LEURS PROPRIÉTÉS. 5

2.1 LA MACHINE DU PRÉSIDENT (=URN). 11
2.1.1 LA FONCTION DE L'URN 11
2.1.2 L'UTILISATION DE L'URN. 12
2.2 LA MACHINE À VOTER (=MAV). 18
2.2.1 LA FONCTION DE LA MAV. 18
2.2.2 L'UTILISATION DE LA MAV. 19
2.3 L'URNE (=URNE) 20

III. LA PROCÉDURE DE DÉMARRAGE DES MACHINES. 21

3.1 DÉMARRAGE DE LA MACHINE DU PRÉSIDENT (= URN) ET DE L'URNE (= URNE). 23
3.2 DÉMARRAGE DES MACHINES À VOTER (= MAV). 23
3.3 RETOUR À LA MACHINE DU PRÉSIDENT. 24
3.4 LES VOTES DE RÉFÉRENCE. 24

IV. LA PROCÉDURE DE VALIDATION DES CARTES MAGNÉTIQUES 26

4.1 LA VALIDATION. 27

V. LA PROCÉDURE DE VOTE. 28

5.1 LE VOTE. 29
5.2 ACTIVATION DU MENU DE GESTION SUR LA MACHINE DU PRÉSIDENT 29

VI. LA PROCÉDURE DE CLÔTURE. 30

6.1 CLÔTURE DU BUREAU DE VOTE. 32
6.1.1 LES MACHINES À VOTER. 32
6.1.1.LA MACHINE DU PRÉSIDENT ET L'URNE 32
6.1.2 LES MACHINES À VOTER. 32

VIII. REMARQUES GÉNÉRALES. 33

7.1 MAV TRANSFORMÉE EN URN. 34
7.2 RACCORDEMENT DE LA MAV. 34
7.3 PROTECTION EN ÉCRITURE DE LA DISQUETTE. 34

I. Introduction.

1.1 Les types d'élection.

Le scrutin du 10 juin 2007 a pour objet les élections suivantes :

- l'élection de la Chambre des Représentants ;
- l'élection du Sénat.

L'électeur peut voter :

a) En tête de liste.
b) Pour un ou plusieurs candidats au sein d'une même liste.
c) Blanc.

1.2 Le vote automatisé.

Le bureau de vote est ouvert à partir de 8:00 heures. L'électeur entre dans le bureau de vote et présente sa convocation ainsi que sa carte d'identité. Il est pointé sur la liste des électeurs et reçoit une carte magnétique validée des mains du président ou de la personne qu'il a désignée. L'électeur se rend dans l'isoloir, introduit la carte magnétique dans le lecteur de la machine à voter et émet son vote à l'écran au moyen d'un crayon optique. Il parcourt les différentes élections et est tenu de confirmer son vote à chaque fois. (Une seule élection est prévue dans les 19 communes bruxelloises.) Une fois la dernière confirmation de son vote effectuée, la carte magnétique est extraite du lecteur. L'électeur prend celle-ci et quitte l'isoloir. Il dépose la carte magnétique dans le lecteur de l'urne électronique après préalablement l'avoir montrée au président du bureau de vote et reçoit ensuite sa convocation cachetée et sa carte d'identité en retour. L'électeur quitte le bureau de vote.

L'électeur obtient d'abord l'affichage des listes pour la Chambre des Représentants, ensuite celles déposées pour le Sénat.

NB : L'électeur a la possibilité, après avoir exprimé son vote et avoir récupéré sa carte magnétique, de visualiser (contrôler) son vote. A cette fin, il introduit à nouveau sa carte et suit les instructions qui s'affichent à l'écran. L'électeur ne peut toutefois plus modifier son vote.

II. Description technique des machines et de leurs propriétés.

Deux types de machine sont présents dans un bureau de vote : l'URN avec l'URNE et la MAV.

- L'URN est la machine du président du bureau de vote.

- L'URNE est l'urne électronique dans laquelle les cartes magnétiques sont introduites et enregistrées.

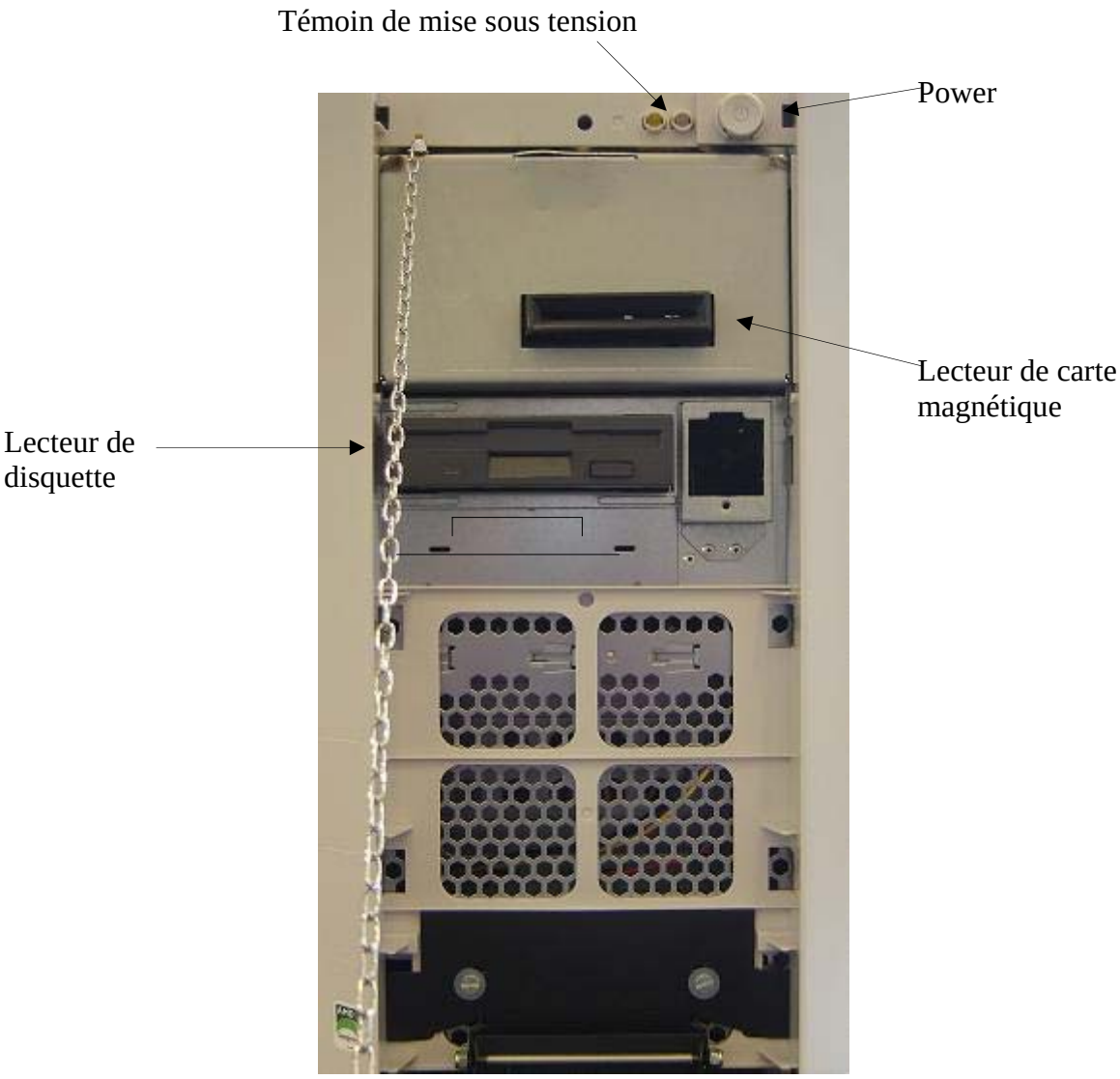
- La MAV est la machine qui est utilisée par l'électeur dans l'isoloir.

La distinction entre les deux machines ne concerne que le matériel périphérique connecté. La MAV possède un crayon optique et un boîtier d'alarme, tandis que l'URN possède à la place un clavier. Chaque MAV peut donc devenir une URN en ajoutant et en retirant du matériel périphérique connecté. L'inverse n'est pas vrai car il est impossible de connecter un crayon optique sur une URN.

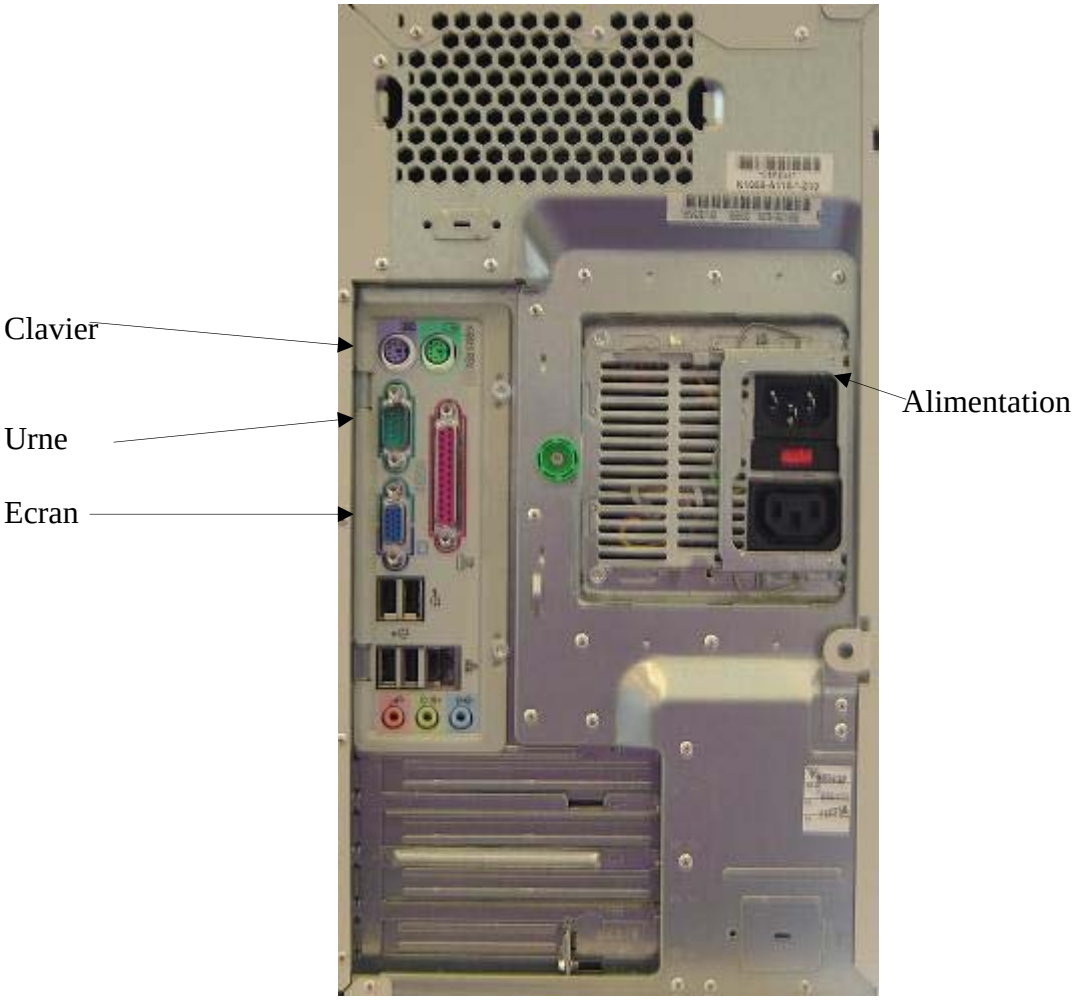
À l'exception du « BIOS », il n'y a aucun logiciel installé sur ces machines. Le logiciel est chargé à partir d'une disquette (rouge – disquette master) qui n'est livrée au président du bureau de vote qu'un ou plusieurs jours avant les élections. Au démarrage, le logiciel vérifie quel est le matériel périphérique qui est connecté et si celui-ci fonctionne correctement. Ce faisant, le logiciel spécifie également le type de machine (MAV ou URN) et indique quel logiciel doit être chargé.

Il existe également deux autres types de machine qui ne sont utilisées que par le Service public fédéral Intérieur ou par les bureaux principaux de canton (= bureaux de totalisation) : les machines de préparation et les machines de totalisation. Ces PC sont caractérisés par un disque dur amovible IOMEGA 2 IP de 100 Mb (ZIP-Digivote 2).

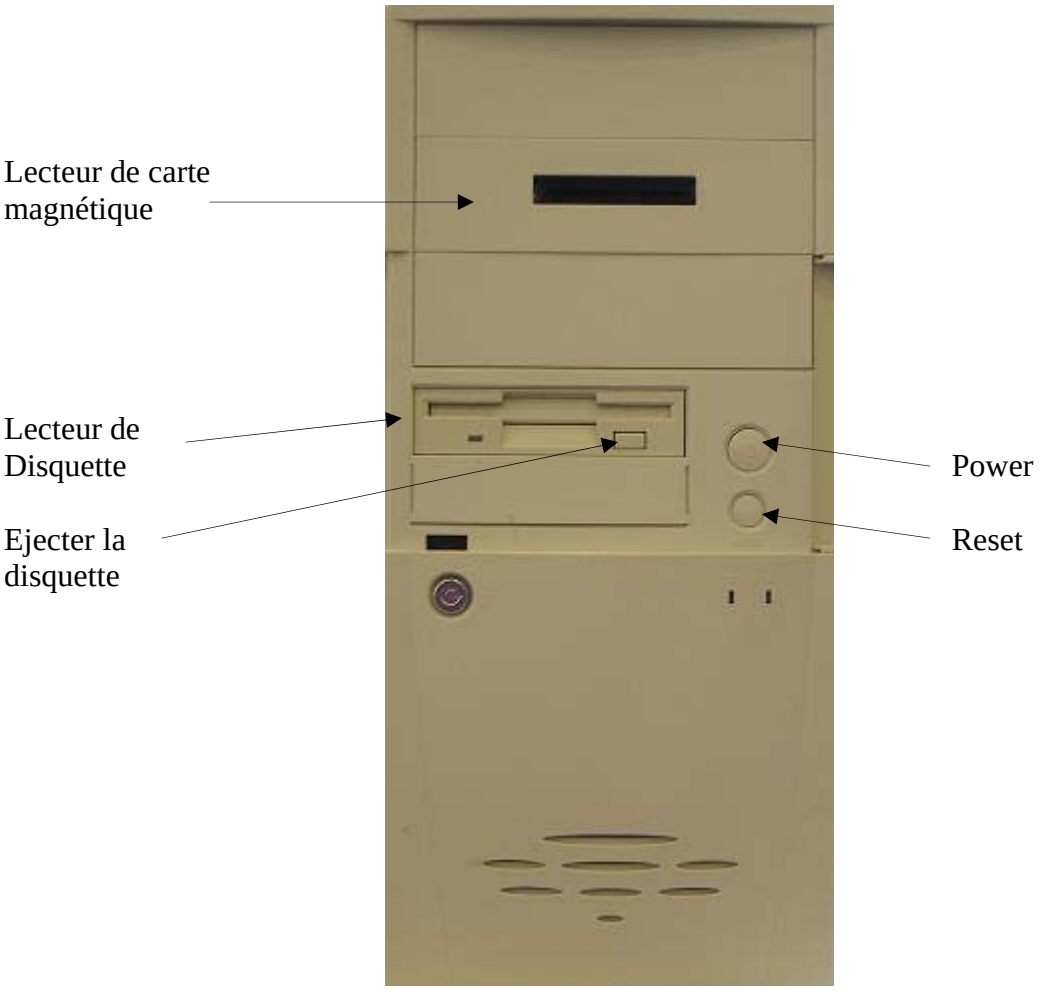
La face avant de l'URN – Digivote 1.



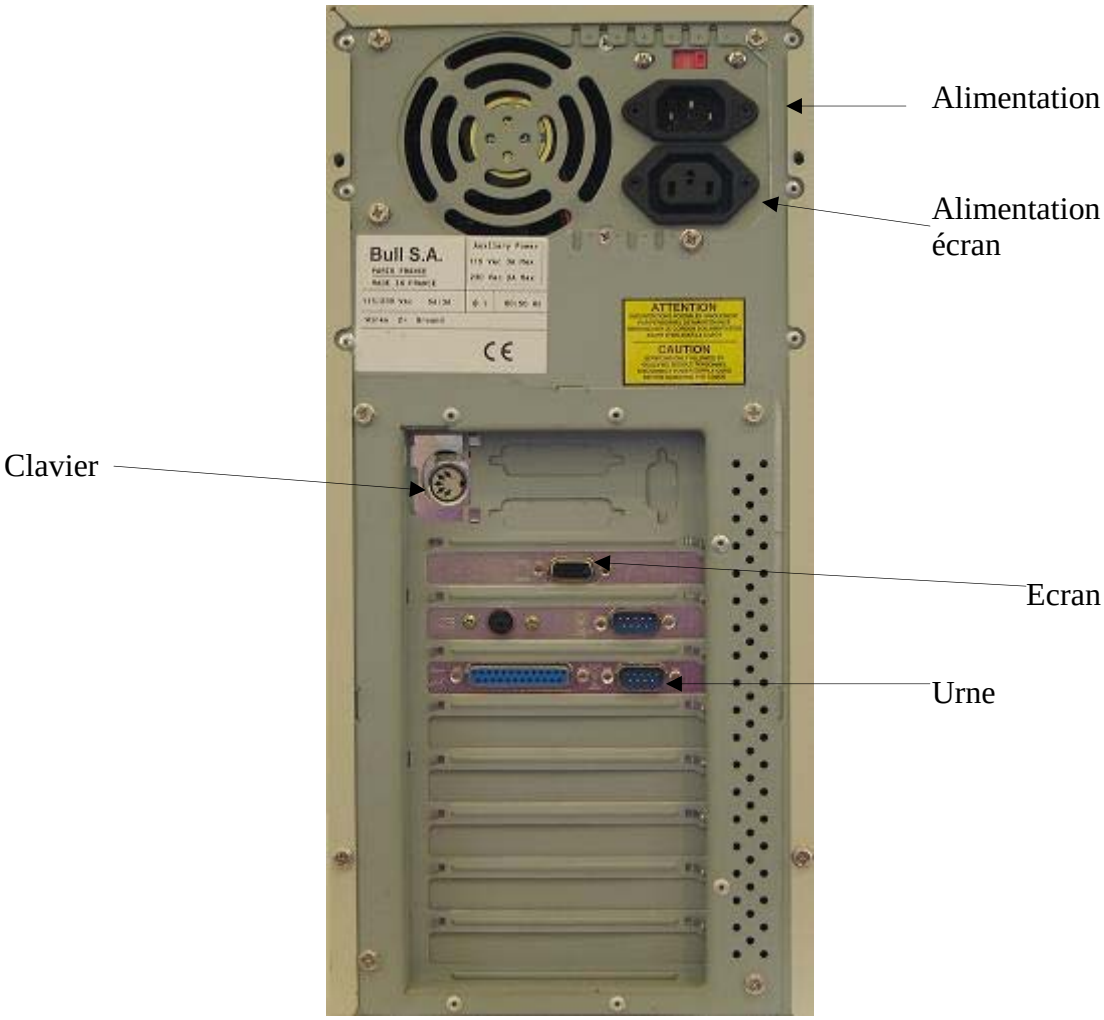
La face arrière de l'URN – Digivote 1.



La face avant de l'URN – Digivote 2.



La face arrière de l'URN – Digivote 2.



2.1 La machine du président (=URN).

Cette machine est construite à partir d'un PC standard possédant au moins les éléments suivants :

Système digivote I :
- un boîtier « miditower » permettant l'adaptation d'un lecteur de carte magnétique ;
- un PC 386SX, 33Mhz, avec 4Mb de mémoire interne, extensible à 16Mb ;
- une carte mère avec une interface « lecteur de disquette /2-ports série et 1 port parallèle » ;
- un élément de lecture/écriture de carte magnétique ;
- le lecteur de disquette de l'urne ;
- un clavier ;
- un écran SVG 15'' couleur.

Système digivote II :
- un boîtier « miditower » permettant l'adaptation d'un lecteur de carte magnétique ;
- un PC Pentium 233Mhz, avec 8Mb de mémoire interne, extensible à 256Mb ;
- une carte mère avec une interface « lecteur de disquette /2-ports série et 1 port parallèle » ;
- un élément de lecture/écriture de carte magnétique ;
- le lecteur de disquette de l'urne ;
- un clavier ;
- un écran SVG 15'' couleur.

2.1.1 La fonction de l'URN.

L'URN est la machine qui est réservée au président du bureau de vote. Dans le bureau de vote, c'est le seul appareil auquel un clavier est raccordé. C'est également à cet appareil qu'est raccordée l'urne électronique.

Il n'y a qu'une seule URN par bureau de vote.

Les autres appareils présents dans le bureau de vote sont les machines à voter qui se trouvent dans les isoloirs. Ce genre d'appareil situé dans un isoloir s'appelle MAV. Ces appareils n'ont pas de clavier mais un crayon optique et un boîtier d'alarme.
En cas de panne de l'URN, celle-ci peut être remplacée par une MAV. Pour ce faire, on débranche le crayon optique et le boîtier d'alarme, puis on raccorde le clavier et l'urne électronique à la MAV. Après la remise en service, l'appareil est identifié comme une URN.

Avec l'URN, le président du bureau de vote assure :

- l'initialisation de la disquette et de la carte magnétique avec le mot de passe afin de démarrer les machines à voter (=MAV) ;
- l'initialisation ou la validation des cartes magnétiques pour les électeurs ;
- l'acceptation de la carte magnétique et du vote de l'électeur qui y est enregistré ;
- le suivi du déroulement du scrutin.

Par rapport au vote sur papier, l'URN assure l'affichage électronique des bulletins de vote et leur stockage électronique dans l'urne électorale.

L'URN assure également la lecture des cartes magnétiques et des votes qui y sont enregistrés. Les votes lus sont ensuite transcrits sur la disquette master ROUGE et, plus tard dans la journée, totalisés au bureau principal de canton.

Au moment de la fermeture du bureau de vote, les votes sont totalisés et transcrits sur 2 disquettes. La première disquette (rouge) est appelée « MASTER »et la seconde (blanche) « BACKUP 1 ».
Ces backup sont effectués, en premier lieu, afin de sauvegarder les données au cas où « MASTER » serait perdue, volée ou endommagée et en deuxième lieu, pour les totalisations. À l'occasion des élections communales et provinciales, la totalisation doit s'opérer à deux endroits différents : au niveau communal et au niveau du canton.

2.1.2 L'utilisation de l'URN.

L'URN possède un interrupteur de mise sous tension, un lecteur de disquette et une touche de remise à zéro qui se trouvent derrière une petite porte fermée. Seul le président du bureau de vote y a accès à l'aide d'une clé.

Pour démarrer l'URN, il faut ouvrir la petite porte du PC, placer la disquette « MASTER » dans le lecteur et puis allumer le PC à l'aide de l'interrupteur de mise sous tension.
Remarque : Avant de presser l'interrupteur de mise sous tension du PC, vous devez d'abord allumer l'urne électronique. Vous trouverez l'interrupteur à l'arrière de la partie supérieure. L'urne électronique est en service lorsque le voyant lumineux est allumé.

Lorsque l'on branche le PC, les voyants lumineux de l'écran et du PC s'allument. Le moniteur ne doit pas être allumé séparément étant donné qu'il se trouve en mode « stand-by ». Si la disquette « MASTER » semble défectueuse, on peut procéder à un nouveau démarrage à partir de la disquette « BACKUP1 ».

Le bon fonctionnement de tous les éléments est contrôlé au moment de la mise en marche. Si une erreur est détectée, un message d'erreur s'affiche à l'écran.

Lorsque la phase de démarrage est terminée, il faut introduire le mot de passe pour démarrer l'application Digivote et initialiser une carte magnétique. Le mot de passe est inscrit sur cette carte. Cela permet donc de mettre les MAV ainsi que la disquette en service. On n'a droit qu'à trois tentatives maximums pour introduire le mot de passe de 16 signes. Après le troisième énoncé erroné, il faut recommencer toute la procédure de mise en marche.

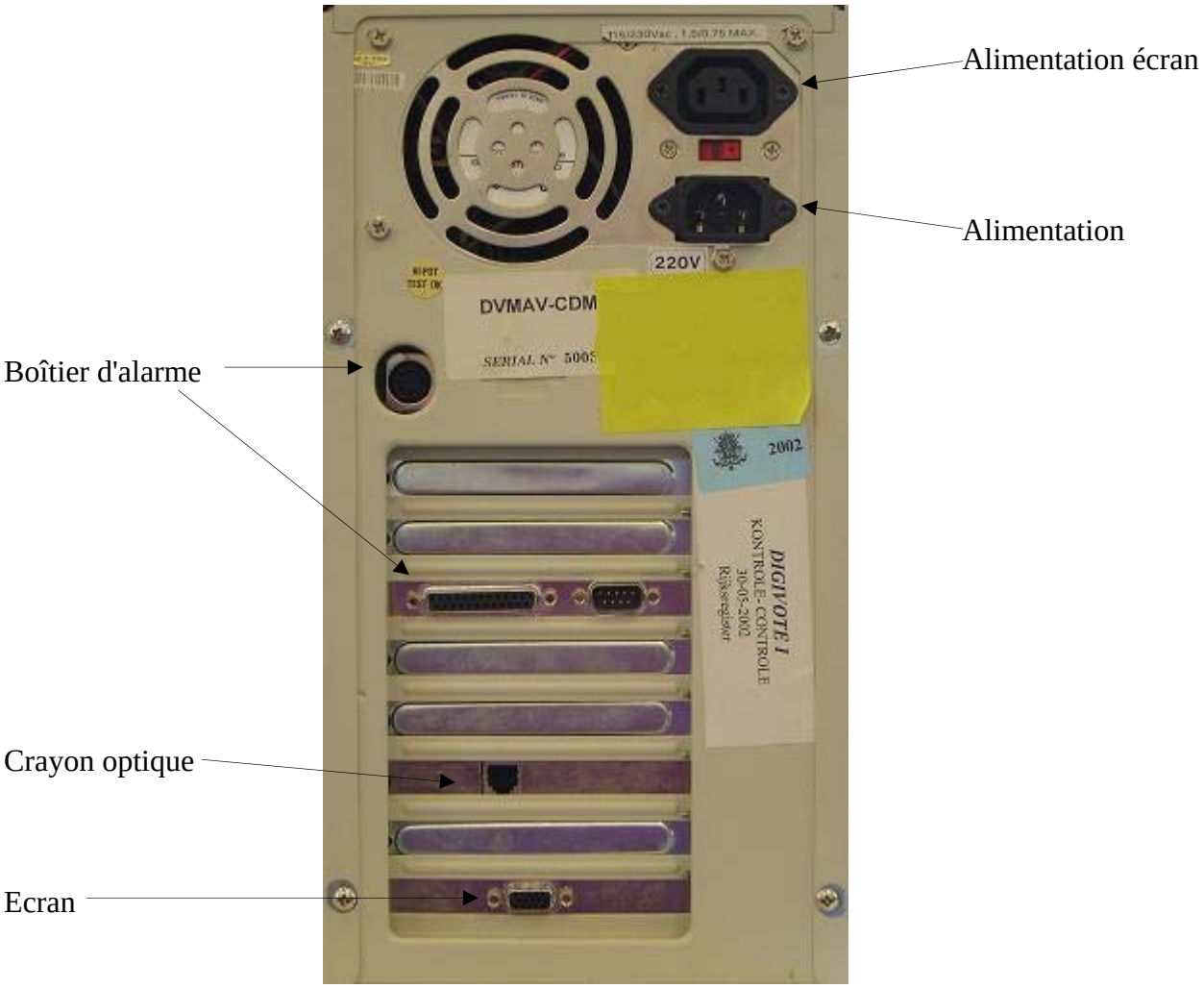
Lorsque toutes les machines MAV sont en service (cfr. infra - point 2.2.2), la disquette est replacée dans le lecteur de disquette de l'URN. Après introduction du mot de passe, le bureau de vote est définitivement ouvert.
Durant les élections, l'URN affiche à l'écran un compteur qui indique le nombre de cartes initialisées ou validées et le nombre de cartes déposées dans l'urne électronique ; ainsi qu'un compteur distinct par type d'électeur (belge ou ressortissant de l'U.E.). Cela permet de procéder à un suivi permanent du nombre de cartes magnétiques en circulation.

Lorsque le bureau de vote est fermé, les fichiers qui contiennent les votes enregistrés, sont clôturés sur la disquette « MASTER ». Après la transcription, l'URN demande d'introduire la disquette « BACKUP1 » dans le lecteur afin d'y faire une copie de sécurité des votes et des totaux. Une fois cette copie effectuée, l'URN va demander d'introduire la disquette « BACKUP2 » dans le lecteur et ce, pour la simple raison que la totalisation se déroule à deux niveaux différents. Après cette manipulation, l'URN peut être mise hors service. Pour ce faire, il faut utiliser un menu de gestion que l'on appelle via la touche <ESC>.

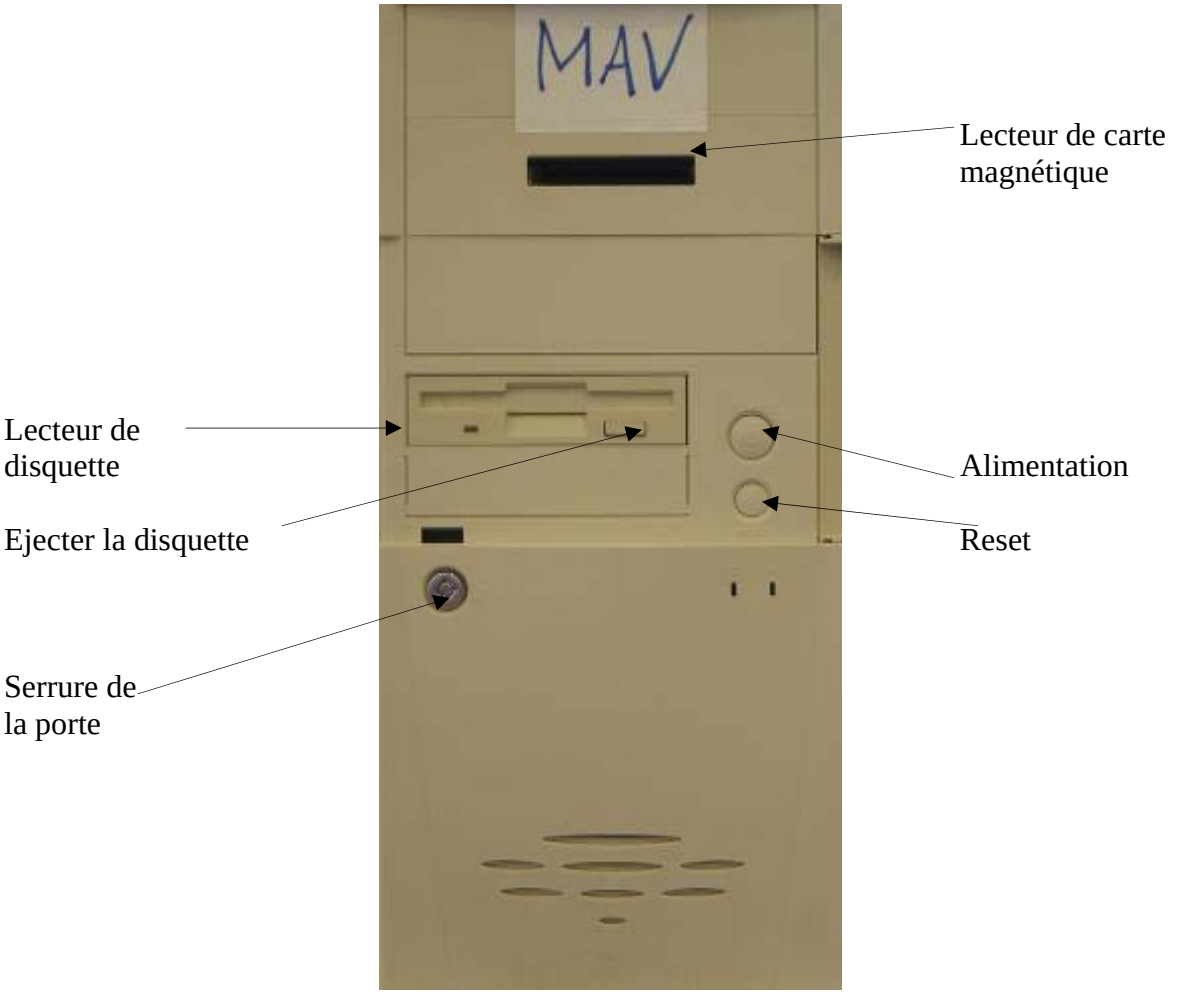
Vous ne pouvez certainement pas clôturer le bureau de vote en éteignant l'appareil (en poussant sur le bouton « power »), mais il y a lieu de suivre la procédure de fermeture indiquée. Cette procédure de fermeture une fois terminée, vous pourrez éteindre l'appareil.

La face avant de la MAV – Digivote 1.

La face arrière de la MAV – Digivote 1.



La face avant de la MAV – Digivote 2.



La face arrière de la MAV – Digivote 2.

2.2 La machine à voter (=MAV).

Cette machine est également construite à partir d'un PC standard possédant au moins les éléments suivants :

Système digivote I :
- un boîtier « miditower » permettant l'adaptation d'un lecteur de carte magnétique ;
- un PC 386SX, 33Mhz, avec 4Mb de mémoire interne, extensible à 16Mb ;
- une carte mère avec une interface « lecteur de disquette /2-ports série et 1 port parallèle » ;
- un élément de lecture/écriture de carte magnétique ;
- le lecteur de disquette de l'urne ;
- un crayon optique ;
- un boîtier d'alarme ;
- un écran SVG 15'' couleur.

Système digivote II :
- un boîtier « miditower » permettant l'adaptation d'un lecteur de carte magnétique ;
- un PC Pentium 233Mhz, avec 8Mb de mémoire interne, extensible à 256Mb ;
- une carte mère avec une interface « lecteur de disquette /2-ports série et 1 port parallèle » ;
- un élément de lecture/écriture de carte magnétique ;
- le lecteur de disquette de l'urne ;
- un crayon optique ;
- un boîtier d'alarme ;
- un écran SVG 15'' couleur.

2.2.1 La fonction de la MAV.

La MAV est l'appareil qui se trouve dans l'isoloir.
On reconnaît la MAV au fait qu'elle possède un crayon optique et un boîtier d'alarme et n'a pas de clavier.

Chaque bureau de vote compte au minimum 3 MAV et au maximum 8 MAV, chacune installée dans son isoloir respectif.

Une MAV peut remplacer l'URN si celle-ci est défectueuse. Pour ce faire, on déconnecte le crayon optique et le boîtier d'alarme et on raccorde ensuite le clavier et l'urne électronique à l'appareil. Après la remise en service, l'appareil est identifié comme une URN.

La MAV effectue les fonctions de base suivantes :

- la lecture de la carte magnétique de l'électeur ;
- l'assistance de l'électeur au moyen de messages s'affichant à l'écran ;
- l'affichage des différents bulletins de vote électronique stockés ;
- l'acceptation et la validation du (des) vote(s) émis par l'électeur ;
- l'encryptage des données de vote ;
- la transcription du vote sur la carte magnétique.

Si l'on compare avec les votes sur papier, la MAV assure l'apparition à l'écran des bulletins de vote. Le crayon optique de la MAV remplace le crayon rouge. Au lieu d'indiquer son choix sur le papier, on indique son choix sur l'écran.

La MAV est également équipée d'un boîtier d'alarme. Ce dispositif vous avertit de manière visuelle et auditive qu'il se passe quelque chose de fondamentalement anormal au niveau de la machine dans l'isoloir et qu'une intervention est souhaitée. La lampe témoin rouge concerne le crayon optique ; le témoin vert se rapporte à la carte magnétique.

2.2.2 L'utilisation de la MAV.

L'électeur a uniquement accès au lecteur de carte magnétique, au crayon optique et à l'écran. Le lecteur de disquette, l'interrupteur de mise sous tension et la touche de remise à zéro se situent derrière la petite porte fermée. Le boîtier d'alarme se trouve à l'extérieur de l'isoloir. Le boîtier d'alarme n'est utilisé que par le président. Lorsqu'un signal visuel et auditif se déclenche, vous devez interpréter les messages affichés à l'écran de la MAV et prendre les mesures nécessaires pour remédier à l'erreur. Sur le boîtier d'alarme se trouve un bouton-poussoir qui permet d'interrompre le signal auditif et d'éjecter en même temps la carte magnétique. Lorsque la lampe rouge ou verte s'éteint, l'erreur est réparée.

Dans l'ensemble, les votes se déroulent comme suit :

- Le premier écran demande à l'électeur d'introduire sa carte magnétique dans le lecteur.
- Il sera éventuellement demandé à l'électeur dans quelle langue il souhaite procéder.
- Un écran affichant toutes les listes et le vote blanc apparaît pour chaque élection.
- Les partis pour l'élection de la Chambre des Représentants s'affichent en premier lieu.
- L'électeur choisit un parti parmi les différentes listes ou opte pour le vote blanc.
- Dans le premier cas, tous les candidats et suppléants de ce parti apparaissent alors à l'écran.
- L'électeur peut maintenant :
  - Soit faire son choix en cochant à l'aide du crayon optique la case correspondante d'un ou plusieurs candidats et/ ou suppléants.
  - Soit retourner à l'écran affichant les « partis » et le « vote blanc ».
- Après avoir exprimé son (ses) choix, l'électeur confirme celui- ci (ceux-ci). Tant que l'électeur n'a pas confirmé son choix, il peut :
  - Annuler son (ses) choix ;
  - Retourner à l'écran affichant les « partis » et le « vote blanc ».
- Les étapes décrites ci-dessus sont répétées pour l'élection du Sénat.
- Le vote est transcrit sur la carte magnétique sous forme cryptée.
- L'écran demande à l'électeur de reprendre sa carte et de la donner au président. Avant de donner sa carte au président, l'électeur a la possibilité de « visualiser » son vote. Lors de cette opération, il ne peut toutefois plus modifier son vote !
- L'électeur montre la carte au président et la dépose ensuite dans l'URNE.

Une fois que l'électeur a émis son vote, toutes les informations de vote sont effacées de la MAV. En ce qui concerne les machines à voter (MAV), lors de la clôture du bureau, il faut uniquement éteindre l'appareil.

L'utilisation du crayon optique demande quelques mises au point :

- l'écran doit avoir une intensité suffisante. Le réglage de l'écran a déjà été effectué au préalable ;
- il ne peut y avoir de poussière sur la pointe du crayon ;
- le crayon doit être tenu perpendiculairement à l'écran ;
- indiquer la case à l'écran ne suffit pas, il faut appuyer de manière sensible contre l'écran.

NB : l'enveloppe ne peut pas encore être fermée car les votes de référence doivent être visualisés lors de la clôture du bureau.

2.3 L'urne (=URNE).

L'urne se compose de deux parties : la partie supérieure, appelée « DECK » et la partie inférieure, appelée « BOTTEM ». Après le vote, la carte magnétique est introduite dans une fente qui se situe dans la partie supérieure. Celle-ci est protégée contre l'introduction d'objets étrangers. Au moment où la carte magnétique est lue et que les données sont transcrites sur la disquette master présente dans la machine du président, apparaît à l'écran du PC du président, au compteur global, la somme du nombre de cartes déposées dans l'urne. Lors de la validation, le compteur global augmente également d'une unité.

III. La procédure de démarrage des machines.

De quoi avez-vous besoin ?

Au plus tard la veille des élections, vous recevez les éléments suivants :

- 2 disquettes ;
- une enveloppe contenant le mot de passe ;
- un mode d'emploi.

Les disquettes portent le nom de « MASTER »et « BACKUP1 ».

Toutes les disquettes contiennent les mêmes informations et fonctionnent avec le même mot de passe. Celui-ci se trouve dans l'enveloppe et se compose de 16 signes. Il vous sera demandé de l'introduire au cours des différentes phases du vote.
Pour des raisons de sécurité, le mot de passe est caché par une étiquette que vous devez gratter.
Le mot de passe, étant un élément de sécurité, ainsi que la clé et la carte avec le mot de passe, sont conservés par le président.

Le jour des élections, vous devez apporter au bureau de vote les 2 disquettes, le document reprenant le mot de passe et le mode d'emploi.

3.1 Démarrage de la machine du président (= URN) et de l'urne (= URNE).

Avant de démarrer la machine du président (URN) (c'est-à-dire l'unité PC et l'écran) et l'urne (URNE), vous devez les raccorder à l'électricité. Une fois raccordé, vous enclenchez l'interrupteur de l'urne qui se trouve à l'arrière de la machine.

Vous insérez ensuite la disquette master ROUGE dans le lecteur qui se trouve derrière la petite porte et à ce moment-là, vous pressez le bouton POWER du PC du président afin de démarrer le programme. Après quelques moments, l'ordinateur demande le mot de passe.

Le mot de passe se compose de 16 signes et se trouve dans une enveloppe scellée que vous avez reçue au plus tard la veille des élections. Après avoir introduit le mot de passe, l'ordinateur va vous demander d'insérer une carte magnétique, que vous introduisez ensuite dans le lecteur. Le mot de passe est alors généré sur cette carte magnétique. Dès que c'est fait, la carte magnétique ressort automatiquement du lecteur. Vous avez besoin de cette carte magnétique pour démarrer ou, si nécessaire, redémarrer la machine à voter. Il serait prudent que vous marquiez cette carte magnétique (par exemple, d'une croix) et que vous la gardiez personnellement ; celle-ci est en effet identique à toutes les autres.

Vous pouvez reprendre la disquette master du lecteur et démarrer la machine à voter.

3.2 Démarrage des machines à voter (= MAV).

Avant de démarrer les machines à voter (c'est-à-dire l'unité PC et l'écran), vous devez les raccorder au réseau électrique. Il est recommandé de les démarrer une à une, car la consommation d'électricité pourrait être trop importante et pourrait provoquer une panne.

Une fois toutes les machines raccordées, vous introduisez la disquette master ROUGE dans le lecteur de la première machine à voter et vous pressez ensuite le bouton POWER.

L'ordinateur demande alors d'introduire la carte magnétique avec le mot de passe dans le lecteur.

L'ordinateur demande ensuite de presser la touche « OK » à l'aide du crayon optique. Vous obtenez la confirmation que le démarrage de la MAV a eu lieu. Vous pouvez reprendre la carte magnétique et la disquette master de la machine à voter. Verrouillez la petite porte de la machine à voter afin que l'électeur ne puisse atteindre le bouton POWER. Les machines à voter suivantes sont démarrées de la même manière.

Une fois que vous avez démarré toutes les machines à voter, vous retournez avec la disquette master ROUGE et la carte magnétique vers la machine du président.

3.3 Retour à la machine du président.

Réinsérez la disquette master ROUGE dans le lecteur et pressez la touche « ENTER » ou « RETURN ». L'ordinateur redemande le mot de passe de 16 signes. Après avoir introduit le mot de passe de 16 signes, un écran s'affiche avec 2 compteurs.

Un premier compteur donne le nombre de cartes magnétiques validées ou initialisées et un deuxième compteur donne le nombre de cartes magnétiques déposées dans l'urne.

La petite porte du lecteur de disquette peut être refermée et verrouillée.
Le mot de passe, étant un élément de sécurité, ainsi que la clé et la carte avec le mot de passe, sont conservés par le président.

Le bureau de vote ouvre à 08.00 heures.

3.4 Les votes de référence.

Avant 08.00 heures et avant de laisser entrer les électeurs dans le bureau de vote, le président du bureau doit émettre des votes de référence (un vote de référence par machine à voter) et placer ceux-ci dans une enveloppe scellée.

Les votes de référence se composent de cartes magnétiques sur lesquelles sont enregistrés les votes (voir plus loin) et la mention de ces votes à l'annexe 1 du procès-verbal.

L'objectif de ces votes de référence est de permettre au bureau principal de canton d'effectuer un contrôle éventuel de l'enregistrement sur les cartes magnétiques. Les cartes magnétiques vont être lues sur une machine prévue à cet effet et le résultat de cette lecture sera comparé avec celui mentionné sur papier (voir annexe 1).

La procédure à suivre :

En présence du bureau, le président effectue les opérations suivantes :

1. il prend le formulaire destiné à y mentionner les votes de référence ;
2. il prend autant de cartes magnétiques initialisées qu'il n'y a de machines à voter ;
3. il se rend dans le premier isoloir ;
4. il émet un vote arbitraire et note pour quelle liste et pour quel(s) candidat(s) il a voté ;
5. dès que la carte magnétique ressort du lecteur, il y appose une étiquette autocollante qui mentionne le numéro de l'isoloir ;
6. il se rend dans l'isoloir suivant et recommence la procédure à partir du point 4.

À la fin de la procédure, le formulaire, qui doit être signé par le président et les membres du bureau, ainsi que les cartes magnétiques numérotées sont placés dans une enveloppe scellée spéciale, destinée au président du bureau principal de canton. Le président indique également au procès-verbal le nombre de cartes magnétiques qui ont été utilisées pour les votes de référence.

Remarque :

Lors des votes de référence, le président, ainsi que chaque membre du bureau, doit noter simultanément sur une feuille de brouillon les votes exprimés afin d'éviter que les votes de référence exprimés ne soient mentionnés erronément sur le formulaire officiel.

A la fin du scrutin, dès que le dernier électeur a émis son vote et avant que l'urne ne soit fermée, le président du bureau de vote reprend la formule sur laquelle il a inscrit les listes et les candidats pour lesquels il a émis des votes de références lors de l'ouverture du bureau de vote. Il procède à la visualisation de chacune de ces cartes sur chaque machine à voter du bureau de vote.
Toute anomalie doit être consignée dans le procès-verbal du bureau de vote et IMMÉDIATEMENT signalée au président du bureau principal de canton.

En outre, lors de tout redémarrage d'une machine à voter dans un isoloir, et quel qu'en puisse être le motif, aux moins deux cartes reprenant des votes de référence et ayant un numéro différent de celui de l'isoloir doivent être visualisées sur cette machine à voter. Si toutes les machines à voter doivent être redémarrées, par exemple après une coupure de courant, il y a lieu de suivre la même procédure de visualisation que celle qui est suivie lors de la clôture du bureau de vote (voir le premier paragraphe). Tous les cas de redémarrage d'une machine à voter durant les opérations électorales ainsi que les motifs de ce redémarrage, du moins s'ils sont connus, doivent être consignés dans le procès-verbal du bureau de vote.

Toute anomalie qui a été constatée après le redémarrage lors de la visualisation des votes, doit également être mentionnée dans le procès-verbal et IMMEDIATEMENT signalée au président du bureau principal de canton.

Enfin, il y a lieu d'attirer l'attention des présidents des bureaux de vote sur le fait que l'enveloppe spéciale, dans laquelle le président et les membres du bureau placent la formule signée, accompagnée des cartes magnétiques numérotées, doit être scellée lors de la clôture du bureau, après avoir procédé à la visualisation dont il était question ci-dessus. L'enveloppe, tant qu'elle n'est pas scellée, est conservée par le président jusqu'au moment de la clôture du bureau de vote. Les mots "à la fin de la procédure" qui se trouvent au dernier alinéa du point 10 "Votes de référence" des instructions du 15 avril 2004 aux présidents des bureaux de vote où il est fait usage du vote électronique (Moniteur belge du 20/4/2004) doivent être compris dans ce sens.

IV. La procédure de validation des cartes magnétiques.

4.1 La validation.

Avant que l'électeur ne puisse voter, le président ou son secrétaire doit tout d'abord valider une carte magnétique.

Lorsque vous validez une carte magnétique, vous ne devez introduire dans le lecteur qu'une carte magnétique non-utilisée qui sera automatiquement validée. Après la validation de la carte magnétique, celle-ci ressort automatiquement du lecteur. Le compteur se trouvant sur l'écran principal et indiquant le nombre de cartes validées augmente d'une unité. Vous pouvez maintenant remettre cette carte à l'électeur qui se rend à son tour dans l'isoloir pour voter. Celui-ci vote en premier lieu pour la Chambre des Représentants, et ensuite pour le Sénat.

V. La procédure de vote.

5.1 Le vote.

Après avoir remis une carte magnétique validée à l'électeur, celui-ci se rend dans l'isoloir pour y exprimer son vote. Cela se déroule comme suit : le premier écran qui s'affiche demande à l'électeur d'introduire sa carte magnétique dans le lecteur. Il lui est éventuellement demandé dans quelle langue il souhaite procéder. Une fois que l'électeur a introduit la carte magnétique, l'écran pour la Chambre s'affiche, l'écran indiquant les partis et le vote blanc apparaît ensuite. Dès que l'électeur a fait son choix parmi les partis, l'écran avec le nom des candidats et des suppléants de ce parti s'affiche. Une fois qu'il a exprimé son vote et qu'il l'a confirmé en bas de l'écran, il poursuit pour le Sénat. Il choisit à nouveau un parti ou le vote blanc pour atteindre l'écran qui mentionne le nom des candidats et des suppléants de ce parti. Une fois que l'électeur a confirmé son vote, la carte ressort automatiquement du lecteur. Le vote est alors achevé. L'électeur reprend sa carte magnétique, quitte l'isoloir et introduit la carte dans le lecteur de l'urne électronique après l'avoir montrée au président. Lorsque le lecteur de cartes lit les données, le compteur du nombre de votes exprimés augmente d'une unité. L'électeur reçoit en retour sa carte d'identité et sa convocation cachetée et quitte le bureau de vote. Le vote s'effectue en pressant avec la pointe du crayon optique, perpendiculairement à l'écran, la case à côté du nom du candidat de son choix. La zone sensible au crayon optique a été élargie : lorsque l'on place le crayon optique dans la partie droite du champ reprenant le nom du candidat (à partir d'une ligne verticale imaginaire qui divise le champ en deux), la case à côté du nom se noircit automatiquement.
L'arrière-plan de la case du candidat sera coloré en gris.

Après avoir exprimé ses votes et avant de déposer sa carte magnétique dans l'urne, l'électeur a la possibilité de vérifier son vote en le visualisant. A cet effet, il doit réintroduire sa carte magnétique dans la MAV, dans le même isoloir ou dans un autre. Le système fournit la visualisation du ou des votes exprimés. A ce stade , l'électeur n'a plus la possibilité de modifier ceux-ci.

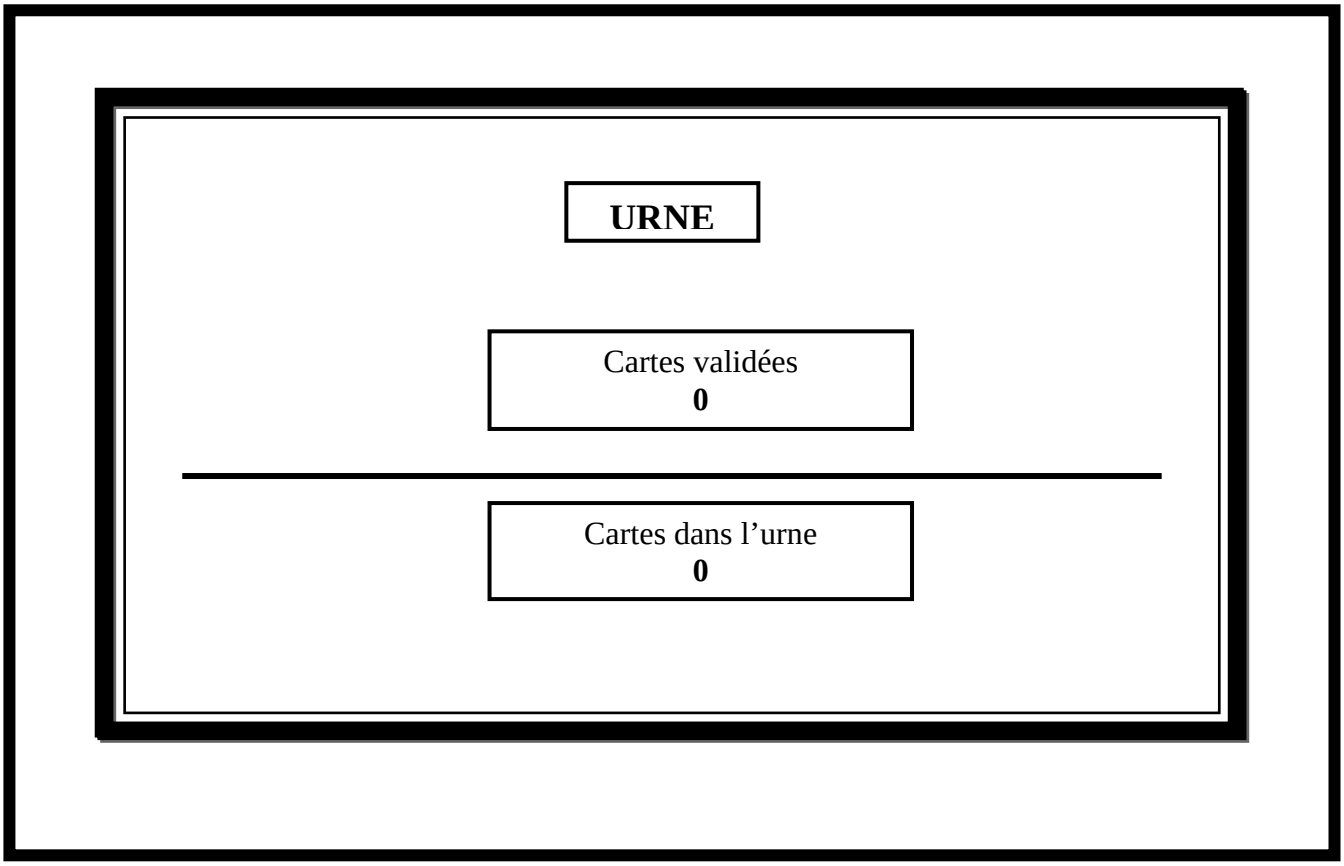
5.2 Activation du menu de gestion sur la machine du président.

Vous ne pouvez activer le menu de gestion durant la procédure de vote que pour :

- redémarrer une machine MAV qui est tombée en panne. Il est cependant préférable de redémarrer la machine en introduisant la carte contenant le mot de passe et la disquette BACK-UP 1 qu'en suivant la procédure de redémarrage via le menu de gestion.
- générer une nouvelle carte magnétique avec le mot de passe au cas où vous auriez perdu la vôtre.
- clôturer le bureau de vote (voir point 6.1).

VI. La procédure de clôture.

Aperçu des compteurs qui s'affichent à l'écran de la machine du président.



6.1 Clôture du bureau de vote.

À 15.00 heures, le bureau de vote est fermé au public.

6.1.1 Les machines à voter.

La clôture des MAV est assez simple. Ouvrez la porte du PC et appuyez sur le bouton POWER pour l'éteindre. Débrancher le câble d'alimentation du moniteur. Étant donné que le bouton POWER de l'écran est situé derrière la plaquette d'obturation et que celui-ci est toujours en mode stand-by, il n'est pas possible de l'éteindre directement.

6.1.1.La machine du président et l'urne.

Avant d'entamer la procédure de clôture, il est recommandé de noter les résultats des compteurs qui apparaissent à l'écran de la machine du président (voir p. 27) sur le formulaire joint (voir en annexe). Ces données vous seront utiles lorsque vous compléterez le procès-verbal.

La clôture se déroule comme suit :

Appuyez sur la touche <ESC> qui se situe en haut à gauche du clavier. L'ordinateur vous demande d'introduire le mot de passe (16 signes). Dès que vous l'avez introduit, un menu apparaît à l'écran. Appuyez sur « C » pour clôturer le bureau. Le PC va à nouveau vous demander si vous êtes certain de vouloir clôturer le bureau, vous confirmez. Otez la disquette master ROUGE du lecteur lorsque le PC le demande et introduisez la disquette backup 1 BLANCHE dans le lecteur lorsque le PC le demande. On vous informe que le bureau de vote est clôturé ; vous pouvez éteindre le PC en appuyant sur le bouton POWER. Vous éteignez l'écran en débranchant le câble d'alimentation. Éteignez l'urne électronique en appuyant sur le bouton POWER qui se trouve à l'arrière du deck et déconnectez-la de l'URN.

L'urne électronique sera emportée ultérieurement par le(s) responsable(s) affecté(s) à cette tâche.

6.1.2 Les machines à voter.

La clôture des MAV est assez simple. Ouvrez la porte du PC et appuyez sur le bouton POWER pour l'éteindre. Débrancher le câble d'alimentation du moniteur. Étant donné que le bouton POWER de l'écran est situé derrière la plaquette d'obturation et que celui-ci est toujours en mode stand-by, il n'est pas possible de l'éteindre directement.

VIII. Remarques générales.

7.1 MAV transformée en URN.

Lorsque vous voulez transformer une MAV en machine du président, vous devez :

- débrancher le crayon optique ;
- débrancher le boîtier d'alarme.

Vous installez ensuite la MAV (uniquement l'unité PC) à la place de la machine du président et vous la raccordez, sans utiliser de rallonge, au moniteur qui est associé à la machine du président. Branchez également l'urne et le clavier. Insérez la disquette master dans le lecteur et démarrez le PC. La suite de la procédure se trouve au chapitre III, point 3.1 Démarrage de la machine du président.

7.2 Raccordement de la MAV.

Lorsque l'écran de la MAV n'est raccordé à l'unité PC qu'avec un seul câble, seul le lecteur est branché et le crayon optique ne peut pas être chargé. L'appareil se bloque et le crayon optique ne fonctionne pas car la rallonge du câble manque lors du raccordement. Utilisez le bon câble pour raccorder l'unité PC et le moniteur.

7.3 Protection en écriture de la disquette.

Lorsqu'une disquette est protégée en écriture, rien ne peut être transcrit. En faisant glisser la protection en bas de la disquette, vous supprimez la protection en écriture. Introduisez alors la disquette dans le lecteur et appuyez sur une touche pour poursuivre la procédure.

7.4. Incidents.

Pour la prise en charge d'éventuels incidents/problèmes, nous vous renvoyons au document distinct en la matière.